Teclas de acesso

Estas são as configurações padrão para as teclas de acesso mais usadas. Para exibir uma lista completa das teclas de acesso ou personalizar as configurações, clique no botão Options (Opções), no menu Main (Principal) — ou clique no botão Menu, do jogo, e clique em Options (Opções) —, clique em Input (Acesso) e, em seguida, clique em Hotkeys (Teclas de acesso).

Controles gerais

BARRA DE ESPAÇO ou PAUSE	Pausar o jogo.
F9	Salvar rapidamente o jogo.
CTRL+S	Salvar o jogo.
F11	Carregar rapidamente o jogo.
CTRL+L	Carregar o jogo.
Z	Coletar itens do chão.
ALT	Exibir/ocultar rótulos de itens no chão.
W	Minimizar/maximizar painéis de armas.
TAB	Abrir/fechar o megamapa.
N	Exibir/ocultar comandos de batalha.
ESC	Ignorar cenas cinematográficas; fechar qualquer tela aberta.
X	Exibir/ocultar indicadores de níveis de saúde e mana das personagens.
]	Exibir/ocultar estatísticas do jogo entre vários jogadores.
J	Abrir/fechar diário.
ENTER	Bater papo no modo de vários jogadores.
SHIFT+ENTER	Bater papo com a equipe no modo de vários jogadores.
CTRL+ENTER	Bater papo em caráter global no modo de vários jogadores.
F10	Abrir opções de jogo.

Controles de personagem/grupo

I	Abrir/fechar inventário.
B	Abrir/fechar livro de feitiços.
Q	Alternar entre armas munidas e feitiços ativos.
H	Beber poção de saúde.
M	Beber poção de mana.
L	Exibir/ocultar rótulos de personagens.
CTRL+A	Selecionar todos os membros do grupo.
G	Salvaguardar a personagem selecionada.
S	Parar a ação atual.

Controles de câmera

- ou roda do mouse para a frente	Aplicar menos zoom.
= ou roda do mouse para trás	Aplicar mais zoom.
Canto esquerdo da tela ou SETA PARA A ESQUERDA	Girar a câmera para a esquerda.
Canto direito da tela ou SETA PARA A DIREITA	Girar a câmera para a direita.
Canto superior da tela ou SETA PARA CIMA	Inclinar a câmera.
Canto inferior da tela ou SETA PARA BAIXO	Inclinar a câmera.
Manter pressionado o botão central do mouse	Girar/inclinar a câmera.

Controles de formação

Manter pressionado o botão direito do mouse e clicar com o botão esquerdo	Alternar entre as formações.
Manter pressionado o botão direito do mouse e movê-lo para a esquerda ou direita	Alterar a direção da formação.
Manter pressionado o botão direito do mouse e girar a roda do mouse	Alterar o espaçamento da formação.

0202 Peça nº X08-25516 XC

Microsoft

Dungeon Siege

Um Jogo De Simulação De Chris Taylor

Aviso de Segurança

Aviso Relativo a Ataque Epiléptico Foto-Sensitivo

Um número muito reduzido de pessoas poderá sofrer convulsões quando expostas a certas imagens, entre elas luzes intermitentes ou padrões que podem aparecer em jogos de computador. Mesmo as pessoas que não apresentam histórico de convulsões ou epilepsia podem ser portadoras de uma condição não diagnosticada, que poderá causar esses "ataques epilépticos foto-sensitivos" quando assistirem jogos de computador.

Tais ataques podem apresentar diversos sintomas, entre eles delírios, alteração da visão, contrações de músculos dos olhos ou da face, espasmos ou tremores nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem provocar a perda da consciência ou convulsões, o que poderá causar lesões corporais por quedas ou choques com objetos.

Se você apresentar qualquer um destes sintomas, **pare de jogar imediatamente e consulte um médico**. Os pais devem observar ou perguntar aos filhos sobre a manifestação dos sintomas descritos acima. As crianças e os adolescentes são mais suscetíveis a sofrer esses convulsões que os adultos.

O risco de ataques epilépticos foto-sensitivos pode ser reduzido se forem tomadas as seguintes precauções:

- Jogue em um ambiente bem iluminado.
- Não jogue se estiver com sono ou muito cansado.

Se você ou algum parente tiver histórico de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

As informações contidas neste documento, inclusive URLs e outras referências a sites da Web, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Salvo indicação em contrário, os exemplos de empresas, organizações, produtos, nomes de domínios, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares e eventos aqui mencionados são fictícios e nenhuma associação com qualquer empresa, organização, produto, nome de domínio, endereço de e-mail, logotipo, pessoa, lugar ou evento é intencional e não deve assim deve ser pressuposta. É responsabilidade do usuário cumprir todas as leis de direitos autorais aplicáveis.

© 2002 Gas Powered Games Corp. Todos os direitos reservados. Gas Powered Games, o logotipo GPG e Dungeon Siege são marcas comerciais exclusivas da Gas Powered Games Corp. Os direitos autorais deste manual são de propriedade da Gas Powered Games Corp. e são protegidos por leis de direitos autorais dos EUA e internacionais. Este manual não pode ser copiado, reproduzido, traduzido ou reduzido para nenhum meio eletrônico ou formato legível por máquina sem a autorização prévia da Gas Powered Games Corp.

Publicado pela Microsoft Corporation. Partes © 2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT e ZoneMatch são marcas registradas ou comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.



Usa Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Os nomes de empresas e produtos reais aqui mencionados podem ser marcas registradas de seus respectivos proprietários.

0202 Peça nº X08-25516 XC

Índice

Lore

Mapa do Kingdom of Ehb 2
História do Kingdom of Ehb 4
Crypt of the Sacred Blood 11
Stonebridge 16
Wesrin Cross 20
Glitterdelve 24
Glacern 28
Fortress Kroth 32
Dragon's Rathe 36
Castle Ehb 42

Guia de Introdução

Instalando 5
Iniciando 5
Começando sua jornada 6
Dicas de sobrevivência 8
Personalizando opções de jogo, teclas de acesso e a barra de status 10

Navegando

Movendo sua personagem 12
Controlando a câmera 12
Usando o megamapa 12

Aventurando-se

Selecionando uma arma ou feitiço 13
Atacando 14
Abrindo contêineres e portas 14
Coletando tesouros 15
Bebendo poções 15
Gerenciando seu inventário 17
Munindo-se de armas e armaduras 18
Munindo-se de feitiços 21
Magia da Natureza 22
Magia de combate 23

Habilidades

Aumentando suas habilidades 25
Atributos da personagem 26
Inconsciência e morte 26

Outras personagens

Conversando com outras personagens 29
Cumprindo encargos 29
Adicionando uma personagem ou mula de carga ao seu grupo 29
Destituindo uma personagem do seu grupo 30
Comprando e vendendo itens 31
Gerenciando seu grupo 33
Definindo ordens de movimento, ataque e mira 33
Movendo seu grupo em formação 35

Jogos entre vários jogadores

Jogando um jogo entre vários jogadores 37
Hospedando ou ingressando em um jogo entre vários jogadores 37
Morrendo 40
Batendo papo 40
Trocando itens com outros jogadores 40
Exibindo informações sobre a equipe 41

Créditos 43

Mapa do Kingdom of Ehb



História do Kingdom of Ehb

Fundado há apenas 300 anos, o Kingdom of Ehb é um dos estados mais jovens que fazem fronteira com Plain of Tears. Estabelecido inicialmente como um entreposto comercial na fronteira com Empire of Stars, Ehb atingiu posteriormente o status temporário de província e protetorado militar, quando os Secks e a 10ª Legião migraram para o oeste. Após a catastrófica Guerra das Legiões, que causou o colapso do império, a província de Ehb, atônita, seguiu com determinação rumo à independência e à monarquia. Rodeado por soberbas fortalezas e herdeiro da 10ª Legião, conhecido como um dos exércitos mais bem treinados do mundo, o Kingdom of Ehb esteve, até agora, protegido contra ataques e invasões que devastaram vários estados vizinhos na planície.

No território de Ehb encontra-se uma diversidade geográfica e cultural surpreendente. Muitos habitantes cultuam Azunai, um antigo deus da era pré-imperial de Agallan Peaks. Duendes e seres humanos coabitam em harmonia e reverenciam o mesmo rei. Os feiticeiros também gozam de maior aceitação que em outros países, graças ao esforço de Merik, Grand Mage e Warden of Shadows da 10ª Legião. No coração do reino, uma raça estranha e geralmente adversa, chamada Droog, goza de um certo grau de autonomia, embora suas alianças sejam, por vezes, problemáticas.

É um país em busca de identidade, entre as glórias de um grande passado destruído e o potencial para um futuro ainda mais próspero. Apesar de várias crises, Ehb nunca sucumbiu a um inimigo. Mas a qualquer momento, o curso dos eventos poderá levar a um caminho de desolação.

Instalando

Insira o CD 1 do Dungeon Siege™ na unidade de CD-ROM e siga as instruções que aparecem na tela. Se o Programa de Instalação não iniciar automaticamente, siga estes passos:

1. Clique em **Iniciar**, aponte para **Configurações** e, em seguida, clique em **Painel de controle**.
2. Clique duas vezes em **Adicionar ou remover programas**.
3. Na caixa de diálogo **Adicionar ou remover programas**, selecione **Adicionar novos programas**, clique no botão do **CD ou Disquete** e siga as instruções na tela.

Iniciando

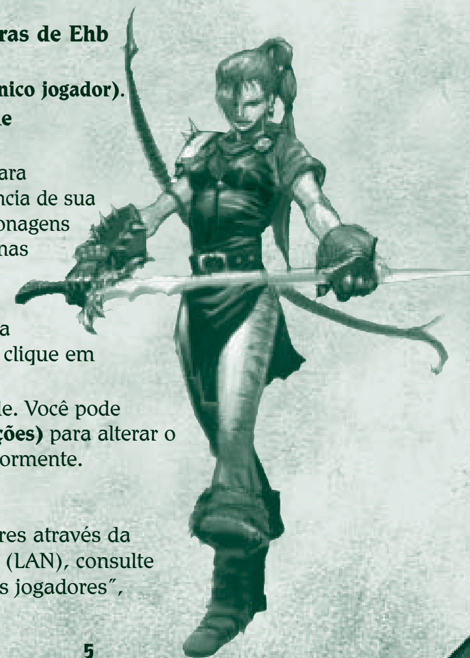
Para iniciar o Dungeon Siege

- Clique em **Iniciar**, aponte para **Programas**, aponte para **Dungeon Siege** e clique **em Dungeon Siege**.

Único jogador

Para se aventurar pelas terras de Ehb sozinho

1. Clique em **Single Player (Único jogador)**.
2. Clique em **Start New Game (Iniciar novo jogo)**.
3. Clique nos botões de seta para selecionar o sexo e a aparência de sua personagem. Tanto as personagens masculinas como as femininas possuem os mesmos níveis de força e habilidade.
4. Digite um nome para a sua personagem. Em seguida, clique em **Next (Avançar)**.
5. Defina o nível de dificuldade. Você pode usar o menu **Options (Opções)** para alterar o nível de dificuldade posteriormente.

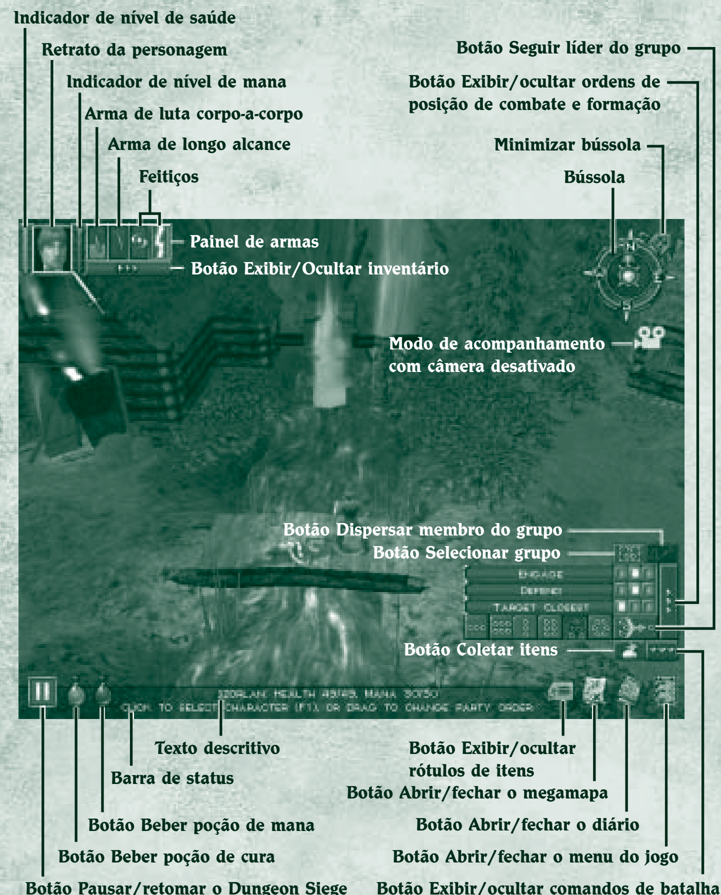


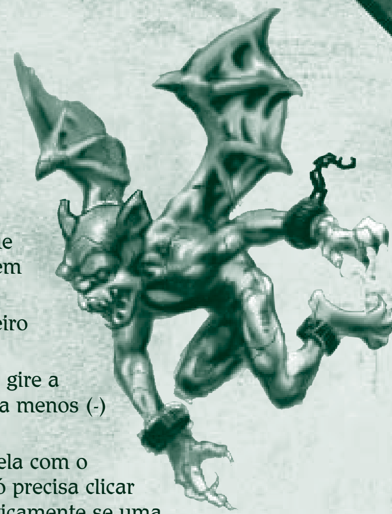
Vários jogadores

Para jogar com outros jogadores através da Internet ou de uma rede local (LAN), consulte "Jogando um jogo entre vários jogadores", neste manual.

Começando sua jornada

Todo seu mundo foi posto em desordem, e agora você embarcará em uma jornada angustiante pelo Kingdom of Ehb. Você traz consigo a esperança de derrotar o mal que se apoderou de seu território e, ao longo da jornada, tornar-se um heróico guerreiro, arqueiro ou mago.





Aqui está um resumo do que você precisa saber antes de começar sua aventura. A lista de teclas de acesso encontra-se na capa de trás deste manual.

- Para mover sua personagem, clique com o botão esquerdo do mouse em um local na tela.
- Para girar a câmera, mova o ponteiro para o canto da tela.
- Para aplicar mais ou menos zoom, gire a roda do mouse ou pressione a tecla menos (-) ou igual (=).
- Para atacar uma criatura, clique nela com o botão esquerdo do mouse. Você só precisa clicar uma vez. Você irá revidar automaticamente se uma criatura o atacar.
- Para usar uma arma ou feitiço, clique em uma das células de arma ou feitiço, no painel de armas próximo ao retrato da personagem. A sua escolha de armas determina se você irá desenvolver suas habilidades como guerreiro, arqueiro ou mago.
- Para munir-se de um feitiço, clique no botão **Exibir/ocultar inventário**, próximo ao retrato da personagem, para abrir o inventário. Em seguida, clique com o botão direito do mouse no feitiço para colocá-lo no seu livro de feitiços.
- Para beber uma poção de saúde do seu inventário, clique no botão **Beber poção de saúde**. Para beber uma poção de mana do seu inventário, clique no botão **Beber poção de mana**. Você deve beber somente o que precisar, assim não há desperdício.
- Para abrir um contêiner ou uma porta, clique no respectivo item com o botão esquerdo do mouse.
- Para exibir o nome de um item, aponte para ele e seu nome aparecerá na barra de status. Para exibir rótulos na tela para todos os itens próximos, clique no botão **Exibir/ocultar rótulos de itens**, na barra de status, ou pressione ALT. Para ocultar os rótulos, volte a clicar no botão ou a pressionar ALT.
- Para adicionar um item ao seu inventário, clique nele com o botão esquerdo do mouse.
- Para abrir seu inventário, clique no botão **Exibir/ocultar inventário,** abaixo do retrato da personagem.

Dicas de sobrevivência

- **Observe seu nível de saúde** (a barra vermelha ao lado do retrato da personagem). Se for ferido e seu nível de saúde baixar para zero, você ficará inconsciente e poderá morrer. Seu nível de saúde será recuperado lentamente com o passar do tempo.
- **Observe seu nível de mana** (a barra azul ao lado do retrato da personagem). Quando você lança um feitiço, o seu nível de mana diminui. Se o seu mana se esgotar, você não poderá lançar feitiços. Seu nível de mana será recuperado lentamente com o passar do tempo.
- **Salve o jogo periodicamente**. Se acabou de sair vivo de uma grande batalha ou estiver prestes a entrar em uma área que pareça ser perigosa, salve o jogo. Caso você morra, poderá carregar o jogo salvo, sem ter de recomeçar do início. Para salvar rapidamente um jogo, pressione F9.
- **Pause o jogo**. Para evitar ser surpreendido por ataques, pause o jogo enquanto estiver gerenciando seu inventário ou livro de feitiços. Para pausar o jogo, pressione a BARRA DE ESPAÇO ou PAUSE.
- **Não perca a direção**. Use a bússola e o megamapa, preste atenção nas demarcações naturais e siga os caminhos conhecidos.
- **Evite emboscadas**. Você pode avistar criaturas antes que elas notem a sua presença e ataquem. Se avistar um grupo grande, certifique-se de estar preparado para a batalha antes de enfrentá-lo.
- **Se decidir fugir, não se esqueça de refugiar-se**. Não vá parar em território desconhecido, senão você poderá ser atacado por ainda mais criaturas.
- **Explore os pontos fracos de seus inimigos**. Se estiver batalhando com uma criatura que precisa estar próxima para poder atacá-lo, use o arco e flecha ou um feitiço para atacá-la de longe. Mas se a criatura o atacar com um arco e flecha, tente desafiá-la com uma arma de luta corpo-a-corpo.

- **Escolha a melhor arma para a situação**. Armas de luta corpo-a-corpo, como machados e espadas, são eficientes no combate corporal. Armas de longo alcance, como arco e flecha, são eficientes à distância. Pressione Q para alternar entre as armas munidas, ou use as teclas de 1 a 4 como atalhos para selecionar a arma de sua escolha.
- **Use formações para proteger os membros mais fracos do grupo**. Deixe as mulas de carga e as personagens mais fracas na parte de trás do grupo ou no centro de uma formação.



Krugs

Por mais remota que seja a memória, os Krugs sempre estiveram presentes. Eles surgem das trevas e pasmam diante de nossa perícia com o fogo, horrorizados com nossa mágica. Suas mentes são limitadas - até uma criança tem mais bom senso que eles. Sua cultura é um mosaico de tradições de outras civilizações, e sua comunicação é feita, essencialmente, por meio de grunhidos e gestos. Os Krugs subordinam-se aos deuses misteriosos e muitas vezes hostis que transpõem a Terra comandando seus destinos. Se não fosse pela clemência e misericórdia de outras raças, os Krugs já estariam extintos há muito tempo. Embora não tenham uma má índole, os Krugs são freqüentemente usados como servos das trevas. Em troca de sua fiel obediência, as raças malévolas os ensinam noções básicas de feitiçaria e comércio — habilidades que os Krugs são incapazes de desenvolver por si próprios.

Personalizando opções de jogo, teclas de acesso e a barra de status

Você pode definir opções de vídeo, áudio, mouse e teclas de acesso, de acordo com a sua preferência.

Para personalizar as opções de jogo

- Clique em **Options (Opções)** no menu principal. Ou clique no botão **Game Menu (Menu do jogo)**, na barra de status e, em seguida, clique em **Options (Opções)**.

Para obter informações sobre uma opção, aponte para ela. O texto da Ajuda aparecerá na tela.

As teclas de acesso padrão estão relacionadas na capa de trás deste manual.

A barra de status é uma área onde aparecem as mensagens quando você aponta para certos itens na tela. Como padrão, ela se localiza na parte inferior da tela.

Para mover a barra de status

- Arraste-a para a parte superior da tela.



Ao sudoeste de Stonebridge fica a Crypt of the Sacred Blood, onde ocorreu uma das batalhas mais sangrentas da Liberação. Lá se encontra o cemitério mais respeitado de todo o Ehb.

Ao lado dos reis e rainhas de Ehb estão enterrados os mártires de Azunai e os heróis, comandantes e grandes magos da 10ª Legião, muitos dos quais foram derrotados durante os últimos dias da Guerra das Legiões.

O local foi consagrado com o sangue dos soldados da 10ª Legião que sacrificaram suas vidas para libertar o Ehb durante a Rebelião dos Secks. Em um único dia de batalha, quase um quarto das forças da legião morreu lutando contra um batalhão de guerreiros Secks obstinados. Ao examinar os cadáveres espalhados pelo campo de batalha, o comandante da Legião, Karese Noanni, ordenou que o local fosse desobstruído e escavado para a construção de uma catacumba. "Sob meu juramento, eles deverão ser lembrados e reverenciados ou, do contrário, nada do que fizermos será honrado."

Não há honra maior que o descanso eterno neste local sagrado, e não há tributo maior do que peregrinar para prestar respeito aos heróis que aqui jazem.

> "De agora em diante, tudo que for conquistado deverá ser obtido com o sangue desses destemidos corações."
>
> —Karese Noanni, Comandante da 10ª Legião

Movendo sua personagem

Para mover sua personagem

✥ Clique com o botão esquerdo do mouse em um local da tela para onde mover sua personagem.

Observação: as instruções neste manual pressupõem que você esteja usando o botão esquerdo do mouse (a configuração padrão do mouse) para enviar comandos.

Controlando a câmera

A bússola indica a direção para onde a câmera está voltada.

Para girar a câmera

✥ Mova o ponteiro para o canto esquerdo ou direito da tela, ou use as teclas de seta.

Para inclinar a câmera

✥ Mova o ponteiro para o canto superior ou inferior da tela. Você também pode manter pressionada a roda, ou o botão central do mouse, e mover o mouse para girar ou inclinar a câmera.

Para aplicar mais ou menos zoom

✥ Gire a roda do mouse ou pressione a tecla menos (−) ou igual (=).

Para desativar o modo de acompanhamento com câmera

✥ Pressione T.

Usando o megamapa

O megamapa permite que você monitore sua direção a partir de uma vista do alto, à distância. Áreas que você não explorou não são visíveis. Vários ícones representam personagens próximas e tesouros para que você possa continuar a jogar usando o megamapa. Os inimigos aparecem em um círculo vermelho quando você aponta para eles. Contêineres, portas e áreas secretas não são visíveis.

Para abrir ou fechar o megamapa

✥ Clique no botão **Megamapa,** na barra de status, ou pressione TAB.

Selecionando uma arma ou feitiço

As armas e os feitiços que estão carregados são exibidos no painel de armas, ao lado do retrato da personagem; assim, você pode selecionar facilmente qual usar. Para obter mais informações sobre quais armas e feitiços são exibidos, consulte "Munindo-se de armas e armaduras" e "Munindo-se de feitiços", neste manual.



Para selecionar uma arma ou feitiço

✥ No painel de armas, clique na arma ou feitiço que deseja usar.

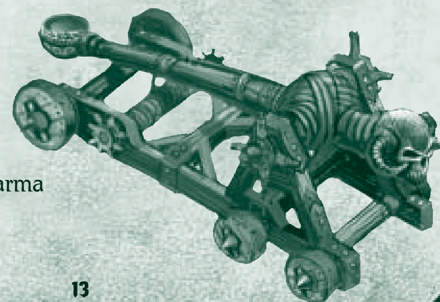
Observação: se você selecionar uma célula vazia de arma de luta corpo-a-corpo, irá lutar com os próprios punhos. Pressione Q para alternar entre as armas munidas, ou use as teclas de 1 a 4 como atalhos para selecionar a arma de sua escolha.

Para exibir os feitiços do seu livro de feitiços

✥ No painel de armas, clique em uma das células de feitiço, mantenha pressionado o botão do mouse e selecione um feitiço na lista suspensa.

Para minimizar ou maximizar o painel de armas

✥ Pressione W. Quando o painel de armas está minimizado, somente a arma ou o feitiço ativo é exibido. Mesmo assim, você pode pressionar Q para alternar entre armas e feitiços, ou usar as teclas de 1 a 4 como atalhos para selecionar a arma de sua escolha.



Atacando

Você irá revidar automaticamente se uma criatura o atacar. Se estiver usando o arco e flecha ou um feitiço de longo alcance, você atacará automaticamente quando uma criatura hostil entrar na área de alcance de sua arma. Para mudar a forma de ataque de sua personagem, consulte "Definindo ordens de movimento, ataque e mira", neste manual.

Você não pode atacar diretamente outras personagens do seu grupo.

Para atacar

- Clique com o botão esquerdo do mouse em uma criatura. Você só precisa clicar uma vez.

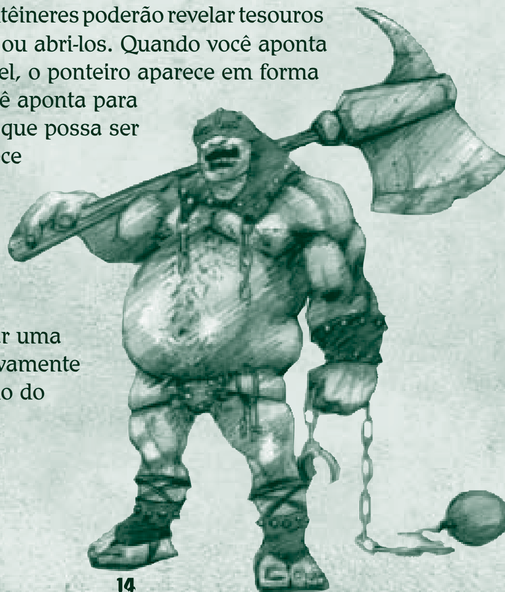
Se o seu mana se esgotar enquanto você estiver lançando feitiços durante uma batalha, você passará, automaticamente, a atacar com sua arma de luta corpo-a-corpo (se esta fizer parte da sua munição e as ordens de movimento permitirem seu uso). Para obter mais informações, consulte "Definindo ordens de movimento, ataque e mira", neste manual.

Abrindo contêineres e portas

Barris, arcas e outros contêineres poderão revelar tesouros quando você quebrá-los ou abri-los. Quando você aponta para um objeto quebrável, o ponteiro aparece em forma de martelo. Quando você aponta para uma porta ou contêiner que possa ser aberto, o ponteiro aparece em forma de mão.

Para abrir um contêiner ou porta

- Clique com o botão esquerdo do mouse no objeto. Para fechar uma porta, clique nela novamente com o botão esquerdo do mouse.



Coletando tesouros

Quando você mata uma criatura ou abre um contêiner, tesouros como armas, armaduras, feitiços, ouro ou outros itens podem se espalhar pelo chão.

Para exibir o nome de um item

- Aponte para o item. Seu nome aparecerá na barra de status. Para exibir ou ocultar rótulos na tela para todos os itens próximos, clique no botão **Exibir/ocultar rótulos de itens**, na barra de status.

Para coletar um item e adicioná-lo ao seu inventário

- Clique com o botão esquerdo do mouse no item. Você também pode clicar com o botão direito do mouse para prender o item no cursor e, em seguida, soltá-lo sobre a personagem para a qual deseja dar o item.

Para coletar vários itens

- Arraste o ponteiro ao redor dos itens e clique com o botão esquerdo do mouse. Alternativamente, mantenha pressionada a tecla CTRL e clique em cada item com o botão esquerdo do mouse. Ou ainda, clique no botão **Coletar itens** na barra de status.

Bebendo poções

Quando bebe uma poção de saúde ou de mana, você ingere apenas o que é necessário para restaurar por completo a sua saúde ou mana. O resto da poção permanece na garrafa e pode ser usado posteriormente.

Para juntar o conteúdo de garrafas parcialmente cheias

- No painel de inventário, arraste uma garrafa parcialmente cheia sobre a outra.

Observação: quando você arrasta uma poção para o retrato da personagem, ela é adicionada ao inventário; a personagem não a ingere.

Para beber uma poção de saúde

- Clique no botão **Beber poção de saúde** na barra de status. Todos os membros do grupo que estiverem selecionados e tiverem uma poção de saúde em seus inventários irão bebê-la. Durante um combate, apenas os membros com saúde abaixo de 50% irão beber a poção.

Para beber uma poção de mana

- Clique no botão **Beber poção de mana** na barra de status. Todos os membros do grupo que estiverem selecionados e possuírem uma poção de mana em seus inventários irão bebê-la. Durante um combate, apenas os membros com mana abaixo de 50% irão beber a poção.

Stonebridge

Quando Etan Stonebridge, mercador imperial, fundou sua cidade, ela não passava de um pequeno pedaço de terra acidentado na estrada ao sul de Wesrin Cross. Era uma área sem muita importância para a maioria da população, Mas estava próxima de uma enseada e do Azunite Shrine of Passion, que tinha sido erguido recentemente por duendes mercadores vindos de Agallan Peaks. O santuário já era um ponto de parada consagrado entre os mercadores que se dirigiam para o sul, e certamente atrairia colonizadores se Etan pudesse assegurar a tranqüilidade pública. Assim sendo, ele empregou artesãos que estavam de passagem e iniciou o árduo processo de erguer um muro para proteger o vilarejo, enquanto enviava quantidades absurdas de ouro para influenciar e apoiar seus velhos amigos da 2ª Legião.



Dois anos depois, os 20 habitantes do vilarejo contemplaram, com admiração, a passagem pelos portões da cidade de duas catapultas antigas que rangiam ao serem puxadas por tropas numerosas de mulas exibindo as cores da 2ª Legião. As catapultas, Gravemaker e Godhammer, tiveram papel fundamental na história de Empire of Stars, e Stonebridge sabia que elas iriam trazer à sua inexperiente comunidade conhecimentos materiais e sobrenaturais. Além disso, as mulas que puxaram as catapultas estavam entre as mais resistentes raças já criadas na 2ª Legião e havia escassez de animais de carga no oeste montanhoso. O vilarejo logo sobressaiu-se na região e a grande aposta feita por Etan, em Stonebridge, começou a dar lucros. Infelizmente, ele morreu sem presenciar seu sucesso supremo.

Gerenciando seu inventário

Quando você pega um item do chão, ele é adicionado ao seu inventário e você passa a carregá-lo consigo até que decida usá-lo, vendê-lo, doá-lo para outra personagem ou jogá-lo no chão. Cada item que você coleta ocupa espaço no seu inventário. Quando o seu inventário está cheio, você não pode carregar mais nenhum item. Mesmo assim, você pode clicar com o botão direito do mouse em um item para coletá-lo. Para obter informações sobre a compra de mulas de carga para transportar o excesso de itens, consulte "Adicionando uma personagem ou mula de carga ao seu grupo", neste manual.

Para abrir seu inventário

- Clique no botão **Exibir/ocultar inventário** próximo ao retrato da personagem.

Para abrir vários inventários

- Mantenha pressionada a tecla CTRL, selecione os membros do grupo e pressione I. Quando mais de uma personagem estiver selecionada, o inventário de cada personagem se abrirá em tamanho reduzido.

Para abrir todos os inventários

- Clique no botão **Selecionar grupo** para selecionar todo o seu grupo e, em seguida, pressione I.

Quando você aponta para um item no seu inventário, o nome do item e sua descrição aparecem. A descrição mostra os danos mínimos e máximos que uma arma pode causar (dependendo da proteção oferecida pelas armaduras da criatura inimiga) e, se for uma arma de longo alcance, a distância que ela é capaz de atingir.

Botão Organizar inventário automaticamente
Total de ouro do grupo
Feitiços ativos
Atributos da personagem
Habilidades
Painel da personagem
Painel de inventário
Painel de livro de feitiços

A quantidade de ouro que você possui é exibida na parte superior do inventário. Todos os membros do seu grupo usam o ouro da mesma conta.

Para organizar seu inventário

- Clique no botão **Organizar inventário automaticamente** na parte superior do seu inventário.

Para desfazer-se de um item ou doá-lo

- Clique no item no seu inventário e, em seguida, clique no chão ou no retrato de uma outra personagem (ou arraste e solte o item no chão ou no retrato da outra personagem).

Para soltar um item diretamente no chão

- Mantenha pressionada a tecla CTRL e clique em um item do inventário. Se mais de um inventário estiver aberto, o item será movido para o próximo inventário.

Observação: quando você arrasta uma poção para o retrato de uma personagem, ela é adicionada ao inventário daquela personagem; a personagem não a ingere.

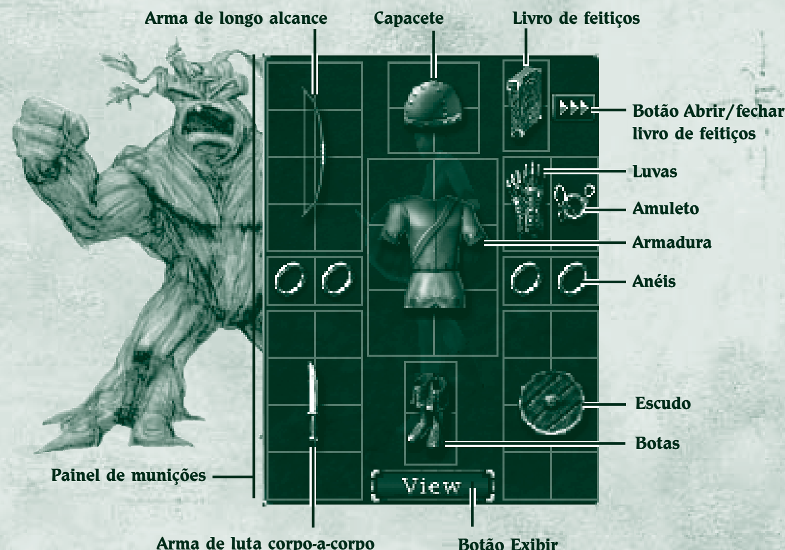
Munindo-se de armas e armaduras

Existem dois tipos de armas: armas de luta corpo-a-corpo e armas de longo alcance.

- **Armas de luta corpo-a-corpo** são usadas em combates corporais para apunhalar, açoitar ou surrar o inimigo. Você segura uma arma de luta corpo-a-corpo com a mão enquanto ataca. Armas comuns de luta corpo-a-corpo incluem machados, clavas, espadas, punhais, martelos, bastões, cetros, foices e paus.
- **Armas de longo alcance** são usadas para atacar de longe, lançando um projétil. Armas comuns de longo alcance incluem arcos e flechas, bestas e armas de fogo. As flechas nunca se acabam.
- **Armaduras** reduzem os danos físicos que você sofre durante a batalha. Há vários tipos de armadura, incluindo armaduras de corpo, capacetes, escudos, botas e luvas, feitas com vários materiais. Em termos gerais, quanto mais sólida é a armadura, mais proteção ela oferece. Alguns itens são imbuídos de propriedades mágicas, que oferecem proteção adicional. Você não pode empunhar escudos ao mesmo tempo em que usa armas que requerem as duas mãos. Entretanto, os escudos munidos continuarão a fornecer bônus mágicos quando você estiver usando armas que requerem as duas mãos.

Antes de poder usar armas, feitiços, armaduras e outros itens, você deve munir sua personagem, colocando os itens no painel de munições (à esquerda, abaixo do seu inventário). Se você pegar uma arma de luta

corpo-a-corpo, uma arma de longo alcance ou uma armadura e ainda não possuir esse tipo de item, ele será disponibilizado automaticamente para que você possa usá-lo imediatamente. No entanto, os feitiços não são disponibilizados automaticamente quando você os coleta. Para obter mais informações, consulte "Munindo-se de feitiços", neste manual.



Para carregar ou descartar itens

- Clique no botão **Exibir/ocultar inventário** abaixo do retrato da personagem e, em seguida, arraste um item do seu inventário para o painel de munições (na parte inferior esquerda do inventário). O item será colocado no local correto, não importando onde você o soltar no painel de munições.

  Uma arma de luta corpo-a-corpo e uma arma de longo alcance podem ser carregadas ao mesmo tempo, permitindo-lhe alternar rapidamente entre elas. Para lançar feitiços de magia, você deve munir-se de um livro de feitiços. Para obter mais informações sobre feitiços, consulte "Munindo-se de feitiços", neste manual.

Para visualizar sua personagem com os itens de munição

- Clique no botão **Exibir,** na parte inferior do painel de munições, mantenha pressionado o botão do mouse e mova-o para a esquerda ou direita.

Wesrin Cross

As ruínas abandonadas de Wesrin Cross são testemunhas silenciosas de alguns dos momentos mais tenebrosos da história turbulenta de Ehb.
Originalmente planejada como uma estalagem, por Fiola Wesrin, a construção foi extremamente fortificada quando a 10 Legião veio do leste. Ao mesmo tempo, o caminho que passava pela ladeira de Green Ridge foi transferido para um túnel subterrâneo, para restringir a passagem de pessoas e mercadorias. Durante a Guerra das Legiões, os Secks ocuparam, por um breve período, a fortaleza, que também servia de habitação para inúmeras comunidades de aracnídeos. Embora as celas subterrâneas de confinamento tenham sido destruídas após a reocupação feita pela 10ª Legião, o instinto mágico de retorno permaneceu, e descendentes das aranhas Arakun da época dos Secks continuam a ser atraídos para o local. Mesmo com os esforços sucessivos dos magos durante toda a história de Ehb, ninguém conseguiu quebrar o feitiço que atrai as aranhas.



Munindo-se de feitiços

Quando você coleta ou compra um feitiço, ele é colocado no seu inventário. Antes de poder lançar o feitiço, você precisa munir-se de um livro de feitiços para, então, adicionar o feitiço a esse livro.

Você pode ter vários livros de feitiços em seu inventário, mas somente um poderá ser munido de cada vez. Cada livro pode conter 12 feitiços. Os feitiços presentes nas duas primeiras células de feitiço estão disponibilizados e aparecem nas células de feitiço ao lado do retrato da personagem. Você não pode adicionar várias cópias de um feitiço ao mesmo livro. Alguns feitiços requerem que você atinja um certo nível de habilidade em magia de Natureza ou magia de combate para que possam ser lançados.

Para munir-se de um livro de feitiços

- ✥ Arraste um livro de feitiços do seu inventário ao painel de munições (na parte esquerda inferior do inventário).

Para adicionar um feitiço ao seu livro de feitiços

- ✥ Clique com o botão direito do mouse no feitiço, ou arraste-o para o seu livro de feitiços.

Para remover um feitiço do seu livro de feitiços

- ✥ Arraste o feitiço do painel do seu livro de feitiços de volta ao seu inventário.

Existem dois tipos de feitiço: Natureza e combate. Cada vez que você lança um desses tipos de feitiço, o seu nível de habilidade em magia da Natureza ou magia de combate aumenta. À medida que você adquire mais experiência no uso da magia, os feitiços que você aprendeu tornam-se mais poderosos.

Não é possível atacar diretamente outros membros do grupo com feitiços ofensivos. Você pode lançar feitiços benevolentes, como Toque de cura e Ressurreição, sobre outros membros do grupo.

Feitiços ativos

Spell Book
Active Spell 1
Acid Cloud
Active Spell 2
Fireskull
Leech Life
Hold Creature
Iceshard
Shock
Summon Cave Giant

Painel de livro de feitiços

Magia da Natureza

Os magos da Natureza aquinhoam a destruição com precisão aguçada, o que minimiza o perigo para os que estão por perto e para as regiões próximas. Eles são mestres em feitiços que apóiam e enaltecem os membros do seu grupo, e têm valor inestimável quando a força bruta não é capaz de vencer por si só. Eis alguns feitiços que os aprendizes de mago da Natureza podem usar:



Zap (Descarga elétrica)
Forma um arco elétrico a partir do lançador do feitiço para ferir a criatura inimiga.



Healing Hands (Toque de cura)
Cura os ferimentos de uma única personagem. O nível de cura é baseado no nível de habilidade do lançador do feitiço.



Magic Armor (Armadura mágica)
Cria uma cápsula de energia mágica, que aumenta a intensidade de proteção, com base nas armaduras, de uma única personagem, protegendo-a contra todos os tipos de ataque.



Spark (Faísca)
Envia dois pequenos globos elétricos a alta velocidade, que seguem o rasto da criatura inimiga e ferem-na.



Resurrect (Ressurreição)
Ressuscita uma personagem morta. Quanto mais alto for o nível de habilidade de uma personagem morta, maior será a quantidade de mana necessária para executar a ressurreição.

Magia de combate

Os magos de combate são mestres da destruição e podem devastar áreas extensas. Eles também são capazes de administrar feitiços poderosos que fortalecem o grupo. Eis alguns feitiços que os aprendizes de mago de combate podem usar:



Fireshot (Tiro de fogo)
Arremessa um pequeno globo de fogo em uma criatura inimiga.



Leech Life (Sugar vida)
Cura ferimentos leves sugando vida de uma criatura inimiga.



Rajada de fogo
Uma versão mais potente do tiro de fogo, em que vários globos de fogo são espalhados pelas mãos do lançador do feitiço.



Summon Gargoyle (Convocar gárgula)
Convoca uma gárgula de rocha viva que salvaguarda o grupo.



Weaken (Enfraquecer)
Faz com que uma criatura inimiga envelheça e atrofie instantaneamente, reduzindo, assim, a quantidade de danos que ela pode causar na batalha.



Glitterdelve

A área conhecida atualmente como Mina de Glitterdelve foi mencionada pela primeira vez nos diários de Fedwyrr e Klars, famosos cartógrafos de Agallan, que notaram uma rede de cavernas fechadas, que se estendiam por vários quilômetros por rochas ricas em minerais. As cavernas eram o único meio de atravessar o Green Range e passar da região leste para a região oeste do reino.
Durante o século VIII, escavações exploratórias revelaram a presença de ferro, o que levou os mercadores imperiais a tentar, a qualquer custo, obter concessões de comercialização dos Droogs. Posteriormente, a descoberta de ouro e carvão incentivou a expansão do reino, e escavadores de minas reforçaram o interior imprevisível do Mount Frostspire.

Quase diariamente, descobertas milagrosas são reveladas em cada caçamba carregada de minérios de ouro, algumas delas contradizendo os conceitos que foram estabelecidos há muito tempo sobre a terra e o povo de Aranna. Em uma seção conhecida como Wyrm's Hole, mineiros escavaram a coluna vertebral de uma criatura com mais de um quilômetro de comprimento e que terminava em um crânio do tamanho de três carroças de feno. Em uma outra parte, o som de uma cachoeira subterrânea ressoa por entre as câmaras inferiores, embora a sua nascente nunca tenha sido descoberta.

Além das maravilhas naturais de Glitterdelve, elevadores e esteiras conduzem mineiros e materiais por entre os níveis com uma rapidez incrível. Eclusas movidas com o gelo derretido de Glacern fornecem água potável fresca e um meio para separar o ouro do lodo rochoso. A circulação de ar é mantida por uma série de ventiladores movidos por uma energia mágica, projetados de maneira a prevenir o acúmulo de vapores explosivos, como os que causaram a Grande Explosão de 943.

Aumentando suas habilidades

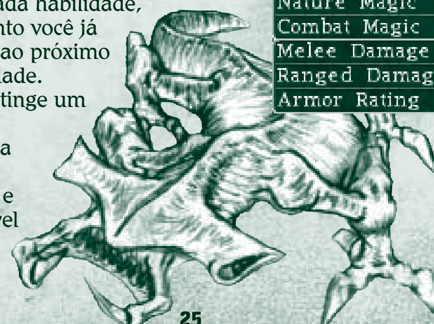
Sua personagem irá se tornar um guerreiro, arqueiro, mago da Natureza ou mago de combate, dependendo das armas que você usar. Cada vez que você mata uma criatura, a sua habilidade para o uso de uma arma específica aumenta. Você pode desenvolver habilidades em mais de uma área. Por exemplo, se você usar uma espada e um arco e flecha, sua personagem desenvolverá habilidades para a luta corpo-a-corpo e para o combate à distância, e irá se tornar um guerreiro ou arqueiro, dependendo de qual for o nível de habilidade mais elevado.

- **Melee Skill (Habilidade para a luta corpo-a-corpo).** Com o uso de armas de luta corpo-a-corpo, como espadas, machados ou bastões, sua habilidade para a luta corpo-a-corpo se desenvolverá, e você irá se tornar um guerreiro.
- **Ranged Skill (Habilidade para o combate à distância).** O uso de armas projéteis, como o arco e flecha, desenvolverá sua habilidade para o combate à distância e você irá se tornar um arqueiro.
- **Nature Magic Skill (Habilidade para a magia da Natureza).** O uso de feitiços de magia da Natureza desenvolverá sua habilidade nessa área, e você irá se tornar um mago da Natureza.
- **Combat Magic Skill (Habilidade para a magia de combate).** O uso de feitiços de magia de combate aumentará sua habilidade nessa área, e você irá se tornar um mago de combate.

Xenaria Fighter	
Health 35/35	Mana 30/30
Strength	10
Dexterity	10
Intelligence	10
Skills	Level
Melee	1
Ranged	0
Nature Magic	0
Combat Magic	0
Melee Damage	2-4
Ranged Damage	1-2
Armor Rating	5

Para visualizar suas habilidades

- Clique no botão **Exibir/ocultar inventário** próximo ao retrato da personagem. O painel de inventário se abrirá, exibindo o painel da personagem. As barras de progresso em cinza, de cada habilidade, indicam o quanto você já avançou rumo ao próximo nível de habilidade. Quando você atinge um novo nível de habilidade, uma mensagem é exibida na tela e a coluna de nível do painel de habilidades é atualizada.



Atributos da personagem

As habilidades que você desenvolve determinam os atributos de sua personagem. Armas mágicas, armaduras ou outros itens da sua munição também podem influenciar, positiva ou negativamente, os atributos de sua personagem. Os atributos são exibidos em azul quando aumentam devido a um item mágico e em vermelho, quando diminuem.

- **Strength (Força)** determina a força física de uma personagem. A força aumenta com a habilidade para a luta corpo-a-corpo. Ela permite que você use armas maiores e armaduras mais pesadas, além de oferecer um bônus contra danos que possam ocorrer durante combates corpo-a-corpo. Certas armas e armaduras exigem um certo nível de força para que a personagem possa usá-las.
- **Dexterity (Destreza)** determina a agilidade da personagem e a precisão da sua pontaria. A destreza aumenta com a habilidade para o combate à distância. Ela possibilita que você mire armas de longo alcance mais precisamente e oferece um bônus de armadura.
- **Intelligence (Inteligência)** determina a habilidade mental de uma personagem. A inteligência aumenta com o uso das feitiços de magia da Natureza e magia de combate, e permite que você aproveite a energia mental de uma combinação mais ampla de mana ao lançar feitiços. Alguns itens requerem que você possua um nível mais alto de inteligência para usá-los.
- **Melee Damage (Danos em luta corpo-a-corpo)** mostra os danos mínimos/máximos infligidos quando você ataca com a arma de luta corpo-a-corpo que está munida no momento. Este valor toma como base a sua força e a taxa de danos da arma munida.
- **Ranged Damage (Danos em combate à distância)** mostra os danos mínimos/máximos infligidos quando você ataca com a arma de longo alcance que está munida no momento. Este valor toma como base a taxa de danos da arma de longo alcance.
- **Armor Rating (Intensidade de proteção)** mostra seu nível de resistência a danos físicos sofridos em batalhas antes que sua saúde se deteriore. Quanto mais alto for este valor, mais danos poderão ser absorvidos.

Inconsciência e morte

O seu nível de saúde diminui quando você é ferido em uma batalha, e você irá se curar lentamente quando não tiver mais ferimentos. A sua saúde é restaurada instantaneamente quando a sua habilidade aumenta, ou quando você bebe uma poção de saúde ou usa um feitiço de cura. A cor do retrato da personagem indica seu estado de saúde.

- **Wounded (Ferido)**. Quando a sua saúde diminui para um terço do máximo, o retrato da sua personagem fica amarelo. Se estiver travando uma batalha, você deverá tentar se curar ou fugir imediatamente, do contrário poderá ficar inconsciente e possivelmente morrer.
- **Unconscious (Inconsciente)**. Quando sua saúde cai para zero, sua personagem fica inconsciente e o retrato dela fica vermelho. Se você é a única personagem do seu grupo, o jogo é terminado e você deve reiniciar ou carregar um jogo salvo. Se houver outras personagens humanóides conscientes no seu grupo quando você ficar inconsciente, você cairá no chão, mas o jogo prosseguirá. Todas as suas posses serão mantidas, mas você não poderá abrir seu inventário ou beber poções de saúde. Você pode esperar até que a sua saúde se regenere gradualmente, ou outra personagem poderá curá-lo com um feitiço de cura.
- **Dead (Morto)**. Quando sua personagem morre, os itens do seu inventário se espalham pelo chão, para que outros membros do seu grupo possam pegá-los. Se você morrer, outra personagem poderá ressuscitá-lo com um feitiço de ressurreição.



Goblins

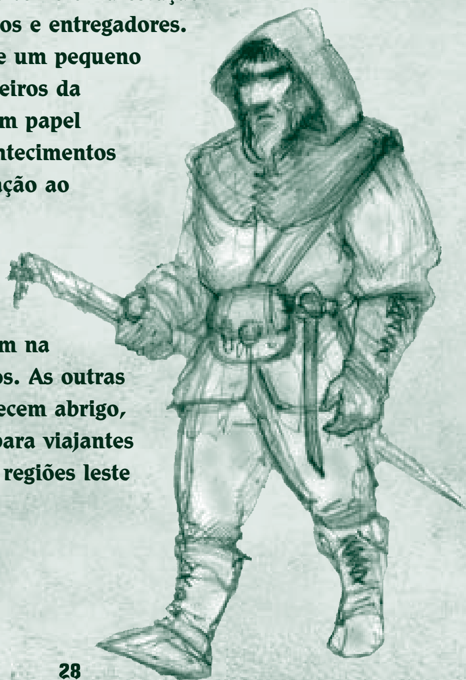
Desde a fundação deste reino, teria alguma criatura nos incomodado mais que os abomináveis nemésicos que chamamos de Goblins? Os Goblins há muito guerreiam contra os bons povos de Ehb. De sua fortaleza nos pântanos fétidos de Gonsiir, os Goblins tramam, incessantemente, a expulsão dos humanos do oeste de Aranna. Engenhosos artífices de mágica, os Goblins criaram vários mecanismos de morte e destruição, e dizem ainda que eles prestam seus serviços com prazer para auxiliar na queda do antigo Empire of Stars. Para a sorte de Ehb, a animosidade entre eles é quase tão legendária quanto o seu ódio pela humanidade. As freqüentes e sanguinárias rixas dentro de sua confederação impediram, até agora, que eles fossem considerados um risco grave para o bem-estar do reino.

Glacern

Os primeiros visitantes imperiais que passaram por essa cidade do norte, coberta por neve, relataram ter encontrado uma estátua abandonada de um guerreiro humano, com uma placa que dizia apenas 'Glacern', e que emanava uma proteção mágica. Como nem os Droogs, nem os Krugs ousaram chegar perto da estátua, a proteção natural que ela oferecia facilitou colonização inicial em meio ao ambiente hostil. Embora a estátua tenha sido alvo de muito escrutínio mágico, sua origem permanece um mistério, sendo uma eterna fonte de saber para os magos de todo o Ehb.

Com o estabelecimento da mineração e do comércio na região, a Stone Tower de Glacern foi erguida como uma estação de passagem para mensageiros e entregadores. Defendida por Ibsen Yamas e um pequeno bando de mercadores e arqueiros da 10 Legião, a torre exerceu um papel fundamental durante os acontecimentos que se desenrolaram em relação ao Goblin Pretender.

Os muros fortificados da cidade foram erguidos para impedir que os Yetis, das cavernas de gelo, penetrassem na cidade em busca de alimentos. As outras construções em Glacern oferecem abrigo, mercadorias e suprimentos para viajantes que estão passando entre as regiões leste e oeste do reino.



Conversando com outras personagens

Você irá encontrar várias personagens durante a sua viagem pelo Kingdom of Ehb. Algumas delas podem fornecer informações ou lhe atribuir um encargo; outras podem se oferecer para juntar-se ao seu grupo, e outras podem oferecer armas, armaduras e outros itens para vender.

Para conversar com uma personagem

- Aponte para uma personagem. Se for possível conversar com a personagem, o ponteiro aparece em forma de balão com um ponto de exclamação (!) dentro. Ao ver o ponto de exclamação, clique nele para conversar com a personagem.

Cumprindo encargos

Algumas das personagens que você encontra lhe atribuem encargos, como o de acompanhá-las até uma cidade ou localizar uma pessoa ou item. Quando você recebe um novo encargo (ou acaba de cumprir um encargo existente), o seu diário é atualizado.

Para exibir o diário

- Clique no botão **Abrir/fechar o diário, na barra de status.**

O diário exibe seus encargos atuais e os já cumpridos, na ordem de recebimento, com uma breve descrição do encargo e o nome da personagem que o atribuiu. Se quiser refrescar a memória e reproduzir diálogos falados sobre um encargo, clique no botão **Exibir diálogo**, no diário.

Adicionando uma personagem ou mula de carga ao seu grupo

Algumas personagens que você encontra podem se oferecer para juntar-se ao seu grupo, e talvez algumas delas exijam uma certa quantia de ouro para isso. As personagens que exigem ouro por seus serviços são, geralmente, arqueiros, guerreiros ou magos experientes, os quais são úteis em batalhas e podem valer o investimento. Você também pode adicionar mulas de carga ao seu grupo para transportar o excesso de inventário. As mulas de carga possuem inventários grandes e podem carregar muito mais do que as personagens humanas. Você pode comprar mulas de carga de comerciantes em algumas cidades.

Para adicionar uma personagem ao seu grupo

- Converse com uma personagem. Se ela se oferecer para juntar-se ao seu grupo, clique em **Accept (Aceitar)** ou **Decline (Recusar)**.

Se você não possuir ouro suficiente para contratar uma personagem, junte mais ouro aventurando-se ou vendendo itens em excesso do seu inventário. Quando você possuir a quantia necessária de ouro, converse novamente com a personagem.

Para adicionar uma mula de carga ao seu grupo

- Converse com um comerciante de mulas e clique em **Buy Pack Mule (Comprar mula de carga)**.

Destituindo uma personagem do seu grupo

O seu grupo pode ter até oito personagens. Se já houver oito personagens no seu grupo, você deve destituir um dos membros atuais antes que uma nova personagem possa entrar no grupo. Você pode destituir um membro do grupo que não esteja contribuindo adequadamente durante as batalhas. Antes de destituir um membro do seu grupo, talvez seja uma boa idéia distribuir o inventário da personagem entre os outros membros do seu grupo.

Deve haver pelo menos uma personagem humana ou humanóide em seu grupo. Por exemplo, você não pode ter um grupo que consista apenas de mulas de carga.



Droogs

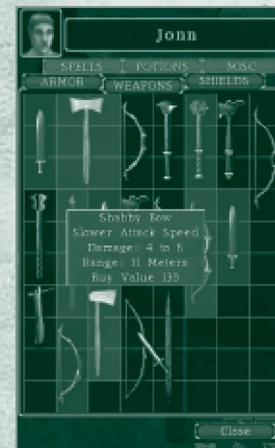
Habitantes predecessores das terras de Ehb, os Droogs acreditam que vieram do firmamento e foram banidos para a terra para reparar os malefícios de seus antepassados. Uma raça reclusa, os Droogs vivem em habitações escavadas nos Cliffs of Fire. Perturbado com a invasão de mercadores Imperiais, Goblins e Secks que praticavam abusos desmedidos na comercialização de seus bens, o Droog Circle da 1ª Legião desenvolveu um esquema para colocar as outras raças em confronto. Os Droogs prometeram trocar artigos com vários compradores e depois disseram que não se lembravam a quem pertenciam os artigos. Conforme planejado, em vez de voltar-se contra os Droogs, os Imperiais, Secks e Goblins lutaram violentamente entre si, numa guerra que assolou por muitos anos o Green Range.

Se a sua personagem morrer, você poderá dispersar todas menos uma das personagens humanas ou humanóides que permanecerem no seu grupo.

Para dispersar uma personagem do seu grupo

- Clique na personagem a ser dispersada. Em seguida, clique no botão **Dispersar membro do grupo**.

O retrato da personagem do membro que foi dispersado do grupo será removido da tela e a personagem não irá mais viajar com seu grupo. Se quiser que a personagem se junte mais tarde ao seu grupo, converse novamente com ela.



Comprando e vendendo itens

Há várias lojas espalhadas pelo território, onde você pode vender itens que encontrou durante suas aventuras. Você também pode comprar armas, armaduras, poções, feitiços e outros itens. Uma loja poderá ter novos itens em estoque se já fizer tempo que você não a visita.

Para verificar os artigos de uma loja

- Clique com o botão esquerdo do mouse em um lojista, clique em **Shop (Loja)**, clique na categoria de itens que deseja ver (armaduras, armas, etc.) e, em seguida, aponte para um item para exibir a sua descrição e preço.

  Alguns itens podem ser usados somente por personagens que possuam um certo nível de força, destreza, inteligência ou habilidade. Por exemplo, um item que requer "Strength 12" ("Força 12") pode ser usado apenas por uma personagem cujo nível de força seja 12 ou superior. Este requisito é exibido em vermelho se uma personagem não possui a habilidade necessária para usar o item.

Para comprar ou vender um item

- Arraste o item da loja ao seu inventário, ou vice-versa. O ouro será deduzido ou adicionado ao Total de ouro do grupo.

  Se você não possuir ouro suficiente para comprar um item, não poderá selecioná-lo. Os itens têm o mesmo preço para compra e para venda. Por exemplo, se você comprar uma espada por 10 unidades de ouro e mudar de idéia, poderá vendê-la por 10 unidades de ouro. Isto é válido somente enquanto você estiver fazendo compras. Após você fechar o painel da loja, o valor das suas armas poderá ser depreciado.

Fortress Kroth

Construída pelos Secks para repelir a agressão dos Droogs após a Grande Mudança, Fortress Kroth é o único vestígio da arquitetura Seck no reino.
Durante a Rebelião dos Secks, a 10ª Legião cercou a fortaleza onde os líderes Secks sobreviventes tinham se refugiado. O comandante Noanni, da Legião, propôs termos generosos para um acordo de paz, mas, no entanto, as cabeças cortadas dos legionários assassinados precipitaram-se dos muros de Kroth. A 10ª Legião destruiu a fortaleza e capturou os líderes sobreviventes. Após um julgamento rápido, os Secks foram considerados culpados de 20 atos de traição e foram formalmente executados em um promontório de julgamento conhecido como Dragon's Rathe.

Embora a fortaleza tenha sido ocupada intermitentemente por destacamentos da Legião, por vários séculos, ela ainda permanece assombrada pelos antepassados dos Secks. Há rumores de que luzes estranhas são avistadas por guardas da torre oeste, e gritos humanos parecem vir do Hall of Skulls. Uma ressonância apavorante dos horrores cometidos durante a breve rebelião.



Gerenciando seu grupo

O seu grupo pode ter até oito personagens. Todas as personagens do grupo se movem juntas, na mesma velocidade, não importando sua raça ou classe. Por exemplo, personagens humanas e mulas de carga se movem na mesma velocidade.

Para selecionar uma única personagem

- Clique no retrato da personagem ou na personagem.

Para selecionar (ou cancelar a seleção) de várias personagens

- Mantenha pressionada a tecla CTRL e clique em cada retrato de personagem, ou personagem, ou arraste o ponteiro ao redor de um grupo de personagens. Quando vários membros do grupo estão selecionados e uma ação como a de abrir uma porta, quebrar um barril ou conversar com alguém é iniciada, o círculo abaixo de um membro do grupo indica quem irá executar a ação. Trata-se do primeiro membro que foi selecionado ao se fazer a seleção de várias personagens.

Para selecionar todo o seu grupo

- Clique no botão **Selecionar grupo**.

Definindo ordens de movimento, ataque e mira

Os comandos de batalha permitem que você controle como uma personagem se move, ataca e mira os inimigos durante a batalha. As definições que você seleciona determinam o comportamento padrão da personagem. Se você ordena, diretamente, que uma personagem ataque, está deixando de usar as definições padrão, e a personagem passa a atacar. É possível definir ordens diferentes para cada personagem do seu grupo.

Para selecionar a forma de ataque de uma personagem

- Selecione uma ou mais personagens, clique no botão **Exibir/ocultar comandos de batalha** e, em seguida, selecione as ordens de movimento, de ataque e de mira.

Ordens de movimento

As ordens de movimento controlam como as personagens enfrentam os inimigos.

- **Move Freely (Mover-se livremente)**. As personagens têm a liberdade de mover-se para qualquer lugar a fim de enfrentar o inimigo, mesmo que isto provoque uma perseguição até o outro extremo do mundo.
- **Engage (Enfrentar)**. É a configuração padrão. As personagens travam uma batalha, mas permanecem na redondeza de onde receberam a última ordem de movimento.
- **Hold Ground (Permanecer)**. As personagens permanecem na mesma posição e não podem iniciar um ataque. No entanto, elas podem revidar. Quando você ordenar um ataque, a personagem irá permanecer no novo local.

Ordens de ataque

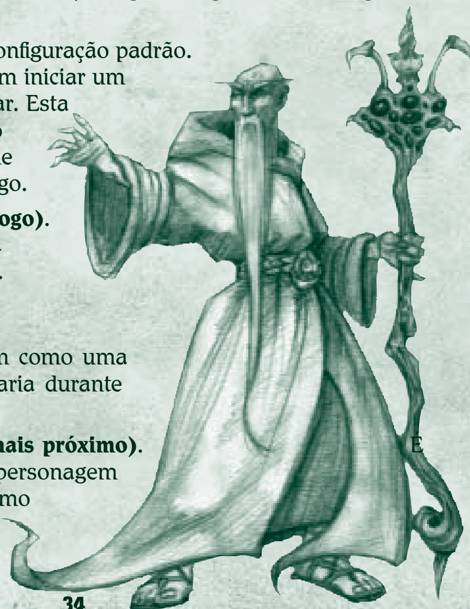
As ordens de ataque controlam como as personagens atacam durante a batalha.

- **Attack Freely (Atacar livremente)**. As personagens são livres para atacar criaturas inimigas.
- **Defend (Defender)**. É a configuração padrão. As personagens não podem iniciar um ataque, mas podem revidar. Esta configuração é útil quando você não tem a intenção de provocar um ataque inimigo.
- **Hold Fire (Suspender fogo)**. A personagem não revida, mesmo quando é atacada.

Ordens de mira

As ordens de mira controlam como uma personagem dirige sua pontaria durante a batalha.

- **Target Closest (Mirar o mais próximo)**. É a configuração padrão. A personagem mira o inimigo mais próximo que estiver à vista.



- **Target Weakest (Mirar o mais fraco)**. A personagem mira o inimigo mais fraco que estiver à vista.
- **Target Strongest (Mirar o mais forte)**. A personagem mira o inimigo mais forte que estiver à vista.

Movendo seu grupo em formação

Quando há várias personagens no seu grupo, você pode usar formações para controlar como elas se organizarão durante uma batalha. Por exemplo, você talvez queira que todos os membros do grupo sigam o seu guerreiro mais forte.

Quando o grupo inicia uma batalha, o comportamento de cada personagem é determinado pelas configurações de comando de batalha. Para obter mais informações, consulte "Definindo ordens de movimento, ataque e mira", neste manual.

Para selecionar uma formação

- Selecione as personagens que deseja incluir na formação e, em seguida, clique em um dos botões de modelo de formação.

As personagens se movem em formação, de acordo com a ordem de seus retratos. O retrato da personagem líder da formação encontra-se no alto da tela, e os outros membros do grupo localizam-se à esquerda e à direita do líder. O círculo com uma seta dentro indica a posição do líder.

Para mudar a ordem dos membros do grupo

- Clique e arraste os retratos das personagens em uma ordem diferente. (O retrato da personagem fica verde quando você clica nele e mantém pressionado o botão do mouse, indicando que ele pode ser arrastado para outra posição.)

Para alterar o espaçamento da formação

- Selecione seu grupo, mantenha pressionado o botão direito do mouse e, em seguida, gire a roda do mouse.

Para girar uma formação

- Selecione seu grupo, mantenha pressionado o botão direito do mouse e mova-o para a esquerda ou direita.

Dragon's Rathe

Logo além dos muros de Castle Ehb fica uma grande fenda enegrecida onde os criminosos mais temidos do reino são sentenciados à morte. Esta tradição vem do antigo costume dos Droogs de sacrificar contraventores com a esperança de que os deuses reduzissem a sentença de exílio recebida pelos Droogs, chamando-os de volta ao firmamento.

Posteriormente, os reis e rainhas de Ehb adotaram a fortaleza como método favorito de execução, pois concedia aos prisioneiros uma remota chance de libertação caso pairasse dúvida sobre a sua culpa. Depois de receber uma espada, um saco de ouro e, às vezes, um escudo, o criminoso era conduzido à fortaleza para defrontar-se com o velho Scorch, um dragão de quinhentos anos de idade. Se o criminoso conseguisse matar o dragão, ele estaria livre para deixar o reino com tudo que pudesse levar do covil do dragão. Do contrário...

Somente uma vez, em toda a história do reino, alguém sobreviveu, e isso foi devido a um problema de ordem técnica. Hurggis Bogg saiu mancando do buraco com o cabelo chamuscado, um punhado de ouro e sem o olho esquerdo. Mas ele matara o dragão... um filhote de quatro dias, fraquinho, que provavelmente não teria sobrevivido até a idade adulta. Até hoje, "sorte de Hurggis" refere-se a alguém que teve muita sorte, mas que pagou caro por isso.



Jogando um jogo entre vários jogadores

O Dungeon Siege permite a realização de jogos entre vários jogadores com até oito participantes. Você pode conectar-se através da Internet, de uma rede (rede local ou LAN), ou através da ZoneMatch™.

Em um jogo entre vários jogadores, as personagens que não são jogadores (NPCs, non-player characters) do jogo de um único jogador não podem se juntar ao seu grupo, e as criaturas e tesouros reaparecem se você sai do jogo e, depois, retorna a uma área que já explorou. Os jogadores podem competir entre si, em equipe ou individualmente, pelo número de eliminações (de monstros, jogadores ou uma combinação de ambos).

Observação: se **Allow players to pause the game (Permitir que jogadores pausem o jogo)** estiver selecionada em **Game Settings (Configurações do jogo)**, o jogo será pausado para todos os jogadores quando um jogador pausar um jogo entre vários jogadores.

Hospedando ou ingressando em um jogo entre vários jogadores

Para criar um jogo entre vários jogadores no qual outros possam ingressar, é necessário um hospedeiro. O hospedeiro cria um jogo entre vários jogadores e seleciona as configurações do jogo. O computador do hospedeiro funciona como o servidor do jogo. Portanto, se estiver jogando com amigos, a pessoa que possuir o computador com melhor especificação técnica deverá hospedar o jogo. Quando o hospedeiro sai, o jogo é terminado. O hospedeiro também pode expulsar jogadores do jogo.

Para ingressar em um jogo entre vários jogadores

1. Clique em **Multiplayer (Vários jogadores)**, no **Menu Main (Principal)**.
2. Selecione o tipo apropriado de conexão:
   - **ZoneMatch** permite que você se conecte a um servidor da Internet onde jogadores do Dungeon Siege se encontram para bater papo e jogar. Para participar de um jogo na ZoneMatch, clique no botão **Games List (Lista de jogos)**, clique em um jogo da lista e, em seguida, clique em **Join Game (Ingressar no jogo)**.
   - **Internet** permite que você se conecte através da Internet, diretamente a um computador hospedeiro, por intermédio de um endereço IP. Para ingressar em um jogo na Internet, digite o endereço IP do jogador que estiver hospedando o jogo e clique em **Connect (Conectar)**. O endereço IP do hospedeiro é exibido na parte inferior da tela Multiplayer Internet (Vários jogadores através da Internet) do hospedeiro.
   - **Network (Rede)** permite que você se conecte, através de uma rede local, usando o protocolo TCP/IP. Para ingressar em um jogo na rede, clique em um jogo da lista e, em seguida, clique em **Join Game (Ingressar no jogo)**.

3. Selecione uma personagem, crie uma nova personagem ou importe uma personagem existente de um jogo de único jogador salvo. Em um jogo entre vários jogadores, você tem a escolha de jogar como humano, duende ou esqueleto. Todos os jogadores devem selecionar uma personagem.
4. Clique em **I'm Ready to Begin (Estou pronto para começar)**. Uma marca de seleção aparece ao lado do nome dos jogadores que estiverem prontos. Todos os jogadores devem clicar no botão **I'm Ready to Begin (Estou pronto para começar)** para que o jogo possa começar.

Para hospedar um jogo entre vários jogadores

1. Clique em **Multiplayer (Vários jogadores)**, no **Menu Main (Principal)**.
2. Selecione o tipo apropriado de conexão:
   - **ZoneMatch** permite que você se conecte a um servidor da Internet onde jogadores do Dungeon Siege se encontram para bater papo e jogar.
   - **Internet** permite que você hospede um jogo (através da Internet), diretamente no seu computador, por intermédio do endereço IP do seu computador. Seu endereço IP é exibido na parte inferior da tela Multiplayer Internet (Vários jogadores através da Internet) do hospedeiro.
   - **Network (Rede)** permite que você hospede um jogo, através de uma rede local, usando o protocolo TCP/IP.
3. Clique no botão **Host Game (Hospedar jogo)**.
4. Selecione uma personagem, crie uma nova personagem ou importe uma personagem existente de um jogo de único jogador salvo. Em um jogo entre vários jogadores, você tem a escolha de jogar como humano, duende ou esqueleto. Todos os jogadores devem selecionar uma personagem.
5. Quando todos os jogadores estiverem prontos, clique em **Start Game (Iniciar jogo)**.



Área de preparação de jogo entre vários jogadores

Restringindo um jogo entre vários jogadores a jogadores específicos

Quando você hospeda um jogo entre vários jogadores, pode restringir o jogo a certos jogadores com a definição de uma senha.

Para criar uma senha

1. Clique no botão **Host Game (Hospedar jogo)**.
2. Na caixa de diálogo **Host Game (Hospedar jogo)**, selecione o botão **Password (Senha)** e digite uma senha para o jogo.
3. Forneça a senha para todos os jogadores que terão permissão para participar do jogo. Uma maneira fácil de fornecer a senha do jogo ou o endereço IP de um hospedeiro para os outros jogadores é usar um programa de bate-papo.

Para desativar a proteção por senha em um jogo entre vários jogadores

- Clique no botão **Change Game Password (Alterar senha do jogo)**, em **Game Settings (Configurações do jogo)**, remova a senha do seu jogo da caixa **Change Game Password (Alterar senha do jogo)**, deixando-a em branco, clique em **OK** para confirmar a alteração e, em seguida, clique em **Accept (Aceitar)** para sair de **Game Settings (Configurações do jogo)**.

Configurações do mapa

O hospedeiro seleciona o mapa e os níveis de dificuldade do mundo na Área de preparação. Os mapas são os locais onde a sessão é encenada. A força, a experiência e o inventário dos monstros varia conforme a dificuldade do mundo selecionada pelo hospedeiro. Ela também aumenta o conteúdo interativo, como contêineres, lojas e encargos.

- **Regular (Normal)** – Não há requisito mínimo de nível. Este é o jogo entre vários jogadores no nível normal. Os monstros têm a mesma força e habilidade que no modo de único jogador.
- **Veteran (Veterano)** – Requer nível de habilidade de no mínimo 54. A habilidade e a força dos monstros são aumentadas acima do nível Normal.
- **Elite** – Requer nível de habilidade de no mínimo 54. A habilidade e a força dos monstros são ainda maiores do que no nível Veterano.

Após o hospedeiro dar início ao jogo, a dificuldade do mundo não pode ser ajustada. No entanto, a dificuldade definida em **Configurações do jogo** ainda se aplica; o hospedeiro pode ajustá-la conforme necessário.

Configurações do jogo

O hospedeiro seleciona as configurações do jogo na Área de preparação. Para obter informações sobre as opções em **Game Settings (Configurações do jogo)**, aponte para um item e leia o texto que aparece na tela.

Ingressar em um jogo em andamento

Se você selecionar **Join in Progress (Ingressar no jogo em andamento)**, os jogadores convidados poderão ingressar no seu jogo após este ter sido iniciado. Se quiser que os jogadores ingressem no jogo perto da sua localização atual, envie-lhes uma mensagem informando onde você está, usando um programa de bate-papo ou de e-mail. Você deve selecionar **Allow Players to Choose Start Locations (Permitir que os jogadores selecionem locais de início)** para permitir que os jogadores escolham suas posições.

Equipes

Se você selecionar **Enable Team Play (Ativar jogo em equipe)**, em **Game Settings (Configurações do jogo)**, poderá formar uma equipe para lutar contra monstros. Se você selecionar **Enable Team Play (Ativar jogo em equipe)** e **Enable Player vs. Player (Ativar jogador contra jogador)**, poderá formar equipes para lutar contra outras equipes de jogadores.

Morrendo

Se a sua personagem morrer, você pode continuar jogando como um fantasma e ir à busca de um santuário ou de um objeto para voltar à vida. Quando o hospedeiro sai, o jogo é terminado. Quando você ou o hospedeiro saem do jogo, os atributos, habilidades e itens do inventário da personagem são salvos. Se a opção **Drop on Death (Liberar após a morte)**, em **Game Settings (Configurações do jogo)**, estiver definida como **Nothing (Nada)**, seus itens do inventário também serão salvos. No entanto, se esta opção estiver definida para fazer com que os itens do inventário sejam liberados quando as personagens morrerem, você deverá permanecer no jogo e recuperar os itens se quiser que eles sejam salvos quando você sair.

Batendo papo

Para bater papo com outros jogadores

- Pressione ENTER para exibir a tela de bate-papo, digite sua mensagem e, em seguida, pressione ENTER para enviá-la.

Trocando itens com outros jogadores

Você pode doar ouro ou itens a outros jogadores. Também pode trocar itens por ouro ou por outros itens.

Para doar ouro a outro jogador

- Abra seu inventário, clique na quantia de ouro, selecione quanto quer doar ao outro jogador e, em seguida, clique no retrato da personagem do outro jogador.

Para trocar itens

- Abra seu inventário e clique no item que deseja doar para outro jogador. Em seguida, clique no retrato da personagem do jogador.

Observação: para finalizar a troca, ambos os jogadores devem clicar em **Accept (Aceitar)**. Para cancelar a troca, qualquer um dos jogadores pode clicar em **Cancel (Cancelar)**. Se a troca for cancelada, o item que você ofereceu será retornado ao seu inventário.

Exibindo informações sobre a equipe

Em jogos entre vários jogadores, é possível identificar rapidamente outros jogadores e suas alianças, verificando os rótulos e escudos do nome da personagem, exibidos acima da personagem do jogador. A cor do rótulo diferencia-se com base em **Game Settings (Configurações do jogo)**.

- **Team Play (Jogo em equipe)** desativado, **Player vs. Player (Jogador contra jogador)** desativado: os rótulos dos outros jogadores aparecem em **verde**; não aparecem escudos da equipe acima da personagem.
- **Team Play (Jogo em equipe)** ativado, **Player vs. Player (Jogador contra jogador)** desativado: os rótulos dos membros da equipe aparecem em **verde**; os rótulos das outras equipes aparecem em **azul**. O escudo da equipe aparece acima de todas as personagens.
- **Team Play (Jogo em equipe)** desativado, **Player vs. Player (Jogador contra jogador)** ativado: os rótulos dos outros jogadores aparecem em **vermelho**; não aparecem escudos da equipe acima da personagem.
- **Team Play (Jogo em equipe)** ativado, **Player vs. Player (Jogador contra jogador)** ativado: os rótulos dos membros da equipe aparecem em **verde**; os rótulos das outras equipes aparecem em **vermelho**. O escudo da equipe aparece acima de todos os jogadores.

Para ocultar ou exibir identificadores de rótulos ou escudos

- Pressione a tecla til (~).

Para exibir indicadores de saúde e mana para todos os membros da equipe

- Pressione X.

Para exibir estatísticas do jogo entre vários jogadores

- Pressione a tecla FECHAR COLCHETE (]). Isto exibe uma lista de jogadores, equipes e estatísticas pertinentes ao objetivo do jogo.

Castle Ehb

Não muito longe de Droog Cliffs of Fire fica Castle Ehb, tido como o único castelo impenetrável, além do legendário Palace of Night, no Empire of Stars. Projetado por engenheiros da 10ª Legião, o Castle Ehb foi construído em uma colina de granito sólido e oferece vistas em todas as direções com alcance de vários quilômetros.
Originalmente ocupado por soldados da 10ª Legião, o castelo agora serve como residência principal do soberano da coroa de Kingdom of Ehb. O pessoal de comando da Legião está alojado no andar logo abaixo dos andares ocupados pela família real. Nos andares mais inferiores do castelo, prisioneiros de várias estirpes cumprem suas sentenças nos calabouços desolados e sem luz.

Como muitos outros castelos, Ehb tem seus segredos. Ele é crivado de passagens secretas e buracos abertos por bandidos. Quase ninguém sabe aonde conduzem todas essas passagens. Há estórias de câmaras perdidas que, uma vez localizadas, jamais são encontradas novamente. Alguns acreditam que são quartos-fantasma, abandonados após renovações feitas no castelo através dos séculos. Outros, principalmente os feiticeiros, acreditam que as câmaras perdidas trazem em si resquícios de complexos feitiços de confusão.

A Chamber of Stars fica escondida nas profundezas do castelo. Sob pena de morte, apenas o rei, a rainha ou o grande mago da 10ª Legião podem entrar nesta câmara misteriosa, e há rumores de que ela abriga artefatos mágicos exóticos trazidos da Guerra das Legiões. Dizem que alguns desses artefatos são mais poderosos do que os trabalhos realizados pelos melhores feiticeiros.



Créditos — Gas Powered Games

Projetista e Líder de Projeto
Chris Taylor

Produtor e Projetista
Jacob McMahon

Líder Técnico
Bartosz Kijanka

Diretores de Arte
Steven Thompson, Mark Peasley

Engenharia
Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz, Adam Swensen

Administrador de Rede e Produtor Assistente
Marsh Macy

Artistas Conceituais
Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb, Dave Dunniway

Maquetes de Terrenos e Mundos
Dave Dunniway, Kevin Pun, Brett Johnson

Animação, Modelagem e Texturização
David "Lee" Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist, Carlos Naranjo

Texturas e Folhagens
Darren Lamb

Projetistas dos Mundos
Sarah Boulian, Jason "Ernsie" Ernsdorff, Brett Johnson

Engenheiro de Scripts
Jason "Ernsie" Ernsdorff

Efeitos Especiais e Engenharia de Conteúdo
Eric Tams

Administrador de Escritório
Michelle Lloyd

Assistentes de Produção
Carlos Naranjo e Michelle Lloyd

Projetistas de Níveis
David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson, Ruth Tomandl

Coordenador de Produção
Bert "Sleepy" Bingham

Estórias e Diálogos
Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert "Sleepy" Bingham, Evan Pongress

Seqüências de Estórias no Jogo
Evan Pongress

Documentação Técnica
Jeremy "Snooker" Snook

Coordenador da Comunidade
Darren "Guttyr" Baker

Composição da Música Original
Jeremy Soule, Julian Soule

Projeto de Som
Frank Bry

Equipe Earthgate
Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kalev Tait, Travis Gray, Laureen Hart

Equipe de Testes da GPG
Jeremy "Snooker" Snook (Lead), Jason "Freeze" Moerbe (Test Lab Lead), Jonathan Burns, Jason Clark, Jim "Corpse" Clark, Steve "BK" Crawford, Paul Dahlke, Joshua Drollman, Doug Jacobs, Jason Kies, Brian Moore, Buddy Phillips, Ted Snook, Eric "Guideon" Snyder, Matt Szuch, TJ Wright

Agradecimentos especiais (em ordem alfabética)
Amy Baker, Staci Cearns, Stephanie Dunniway, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Sophie Pun, Lindsay Saenz, Misty Silver, Jessy Tams, Kimberly Taylor

Agradecimentos adicionais
Cheryl Askeland, Don "Argyle" Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Brett "Bam Bam" Parsons, Steve Rabin, Steve Snow, Paul Tozour

Usa Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Usa Miles Sound System. © 1991-2002 RAD Game Tools, Inc.

Todas as vozes gravadas no Bad Animals, em Seattle.

Microsoft

Líderes de Projeto

Bartosz Gulik - Gerente de Programa
Christopher Liu II - Líder de Testes
Jon Grande - Líder de Planejamento de Produto

Testes

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailiouk, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris, Jason York

Desenvolvimento de Competições na Zone e Equipe de Investidas

Andy Glaister (Gerente de Desenvolvimento), John Smith (Líder), Richard Tsao (Líder), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (Líder) Rich Bonny, Michael DuPas, Eric Lee

Testes de Reconhecimento

Jason Mangold (Líder), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock, Michael Sworgger

Testes de Jogos entre Vários Jogadores

Brian Lemon (Líder), Jaime Pirnie (Líder do laboratório de jogos entre vários jogadores), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin, Bryan Wood

Testes de Configuração

Paul Gradwohl (Líder), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson, Yaqub Bandry

Arte

Corey Dangel (Diretor de Arte), Kevin Loza, Ryan Wilkerson

Instruções a Usuários

Marty Blaker (Líder), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkonen, Jeannie Voirin

Desenvolvimento de Localização

Victoria Olson (Líder), Jim Reichart, Kazuyuki Shibuya

Testes para Usuários

Michael Medlock (Líder), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel, Jerome Hagen

Marketing

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye, Darren Trencher

Agradecimentos especiais para

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting, Matt Wilson

Irlanda

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O´Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young, Ian Walsh

Japão

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata, Kaoru Ito

Coréia

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon, Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (Gerente de Grupo), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu, Julia Hao

Suporte Básico Microsoft

Suporte gratuito oferecido no prazo de 90 dias a partir do primeiro contato do usuário com o suporte técnico. Passado este prazo você poderá optar por outras modalidades de suporte avançado de acordo com as suas necessidades.

Verifique abaixo quais os produtos e dúvidas cobertos pelo Suporte Básico Microsoft, bem como as informações que você deve ter em mãos.

Suporte Microsoft	Aplicativos	Sistemas Operacionais	Ferramentas de Desenvolvimento	Sistemas Avançados
Produtos	Aplicativos Windows e Macintosh, produtos da linha Home, hardware Microsoft (Mouses, Joysticks, Teclados) e produtos de Internet.	MS-DOSWindows 98Windows Millennium Windows NT Workstation Windows 2000 Professional	Visual Studio, Visual C++, Visual Basic, Visual Fox Pro	Windows NT Server,Windows 2000 Server, Windows 2000 Advanced Server, Windows 2000 Datacenter Server
Suporte Oferecido	Dúvidas sobre instalação, configuração e utilização. Exclui dúvidas sobre macro-programação e dúvidas sobre servidores de Internet.	Dúvidas sobre instalação, configuração e utilização.	Dúvidas sobre instalação do produto.	Dúvidas sobre instalação do produto.

Antes de utilizar o serviço de Suporte Técnico da Microsoft, sugerimos a utilização dos seguintes recursos, disponíveis no site http://www.microsoft.com/brasil/suporte:

1. Verifique se seu problema está descrito na seção de Perguntas Freqüentes
2. Faça uma Busca na Base de Dados onde estão os artigos técnicos da Microsoft.

Caso não encontre a solução nos recursos acima acesse o Suporte Técnico Microsoft:

Por e-mail, http://www.microsoft.com/brasil/suporte/online.stm

Pelo telefone (11) 3444-6844 de segunda a sexta-feira das 8:00 às 20:00 horas, exceto feriados

Pelo fax (11) 5506-8506. Você pode receber automaticamente as respostas técnicas por fax. O Fax Automático funciona 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Para mais informações consulte nossa página http://www.microsoft.com/brasil/suporte

